

スーパーファミコン®



真・聖刻 ラ・ワース



SHVC-A8YJ-JPN

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

yutaka

©伸童舎/WARES PROJECT
©YUTAKA 1995 MADE IN JAPAN

ごあいさつ

このたびは、ユタカの任天堂スーパーファミコン専用カセット「ラ・ワース」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの着脱時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。
- ゲームによっては、圧縮データを展開する画面がしばらく表示されるものがありますが、故障等ではありません。

もくじ

<small>とうじょうじんぶつ</small> 登場人物	・ ・ ・ ・ ・ 2
ワースの <small>せかい</small> 世界へ	・ ・ ・ ・ ・ 4
コントローラーの <small>つか</small> 使い方 <small>かた</small>	・ ・ ・ ・ ・ 6
ゲームの <small>はじ</small> 始め方 <small>かた</small> ／ <small>お</small> 終わり方 <small>かた</small>	・ ・ ・ ・ 8
スタートウィンドウについて	・ ・ ・ 10
<small>つうじょう</small> 通常コマンドウィンドウについて	・ 12
フィールドのようす	・ ・ ・ ・ ・ 18
<small>まちなか</small> 町中のようす	・ ・ ・ ・ ・ 19
<small>せんとう</small> 戦闘について	
<small>つうじょうせんとう</small> 通常戦闘	・ ・ ・ ・ ・ 20
<small>そうへいせんとう</small> 操兵戦闘	・ ・ ・ ・ ・ 21
アイテム	・ ・ ・ ・ ・ 22
<small>ぶき</small> 武器	・ ・ ・ ・ ・ 23
<small>ぼうぐ</small> 防具	・ ・ ・ ・ ・ 24
<small>れんぼういちらんひょう</small> 練法一覧表	・ ・ ・ ・ ・ 25

おも とうじょうじんぶつ 主な登場人物

シフォン

この物語の主人公。15才。
幼い頃、盗賊団「ラウドリオン」の頭
領タグマに拾われ、実の息子として育
てられた。若いながら剣の腕に優れ人
一倍度胸もある。理屈でなく感情で行
動するタイプ。



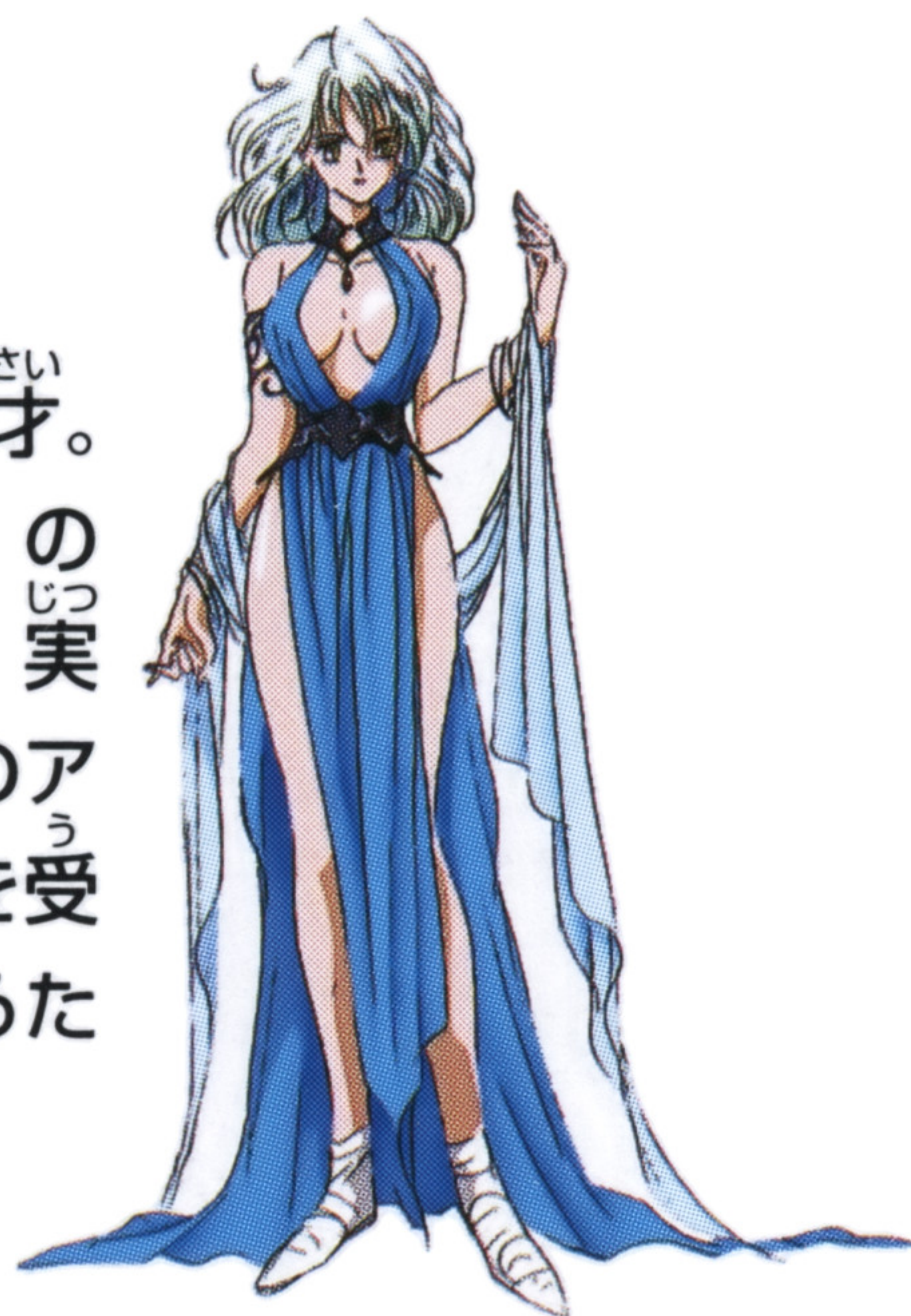
ミシェルダ・カメル

本編のヒロイン。シフォンより三ヶ月遅
れの15才。キタン国の王女。キタン女
王の実子ではなく、他家からの養女であ
る。実はキタン摂政クロルダ・カーラン
グ侯爵の娘なのである。好奇心の塊のよ
うな性格で国民からは「お転婆王女」と
して人気が高い。



アグーラ

もう一人のヒロイン。22才。
陽気で享乐的な《水の門》の
女練法師。肉感的な美女。実
は聖輪八門の一人《水》のア
グーラであり、ゾマの命を受
け、シフォンの正体を探るた
めに仲間に入った。



ルシュナス・カーラング

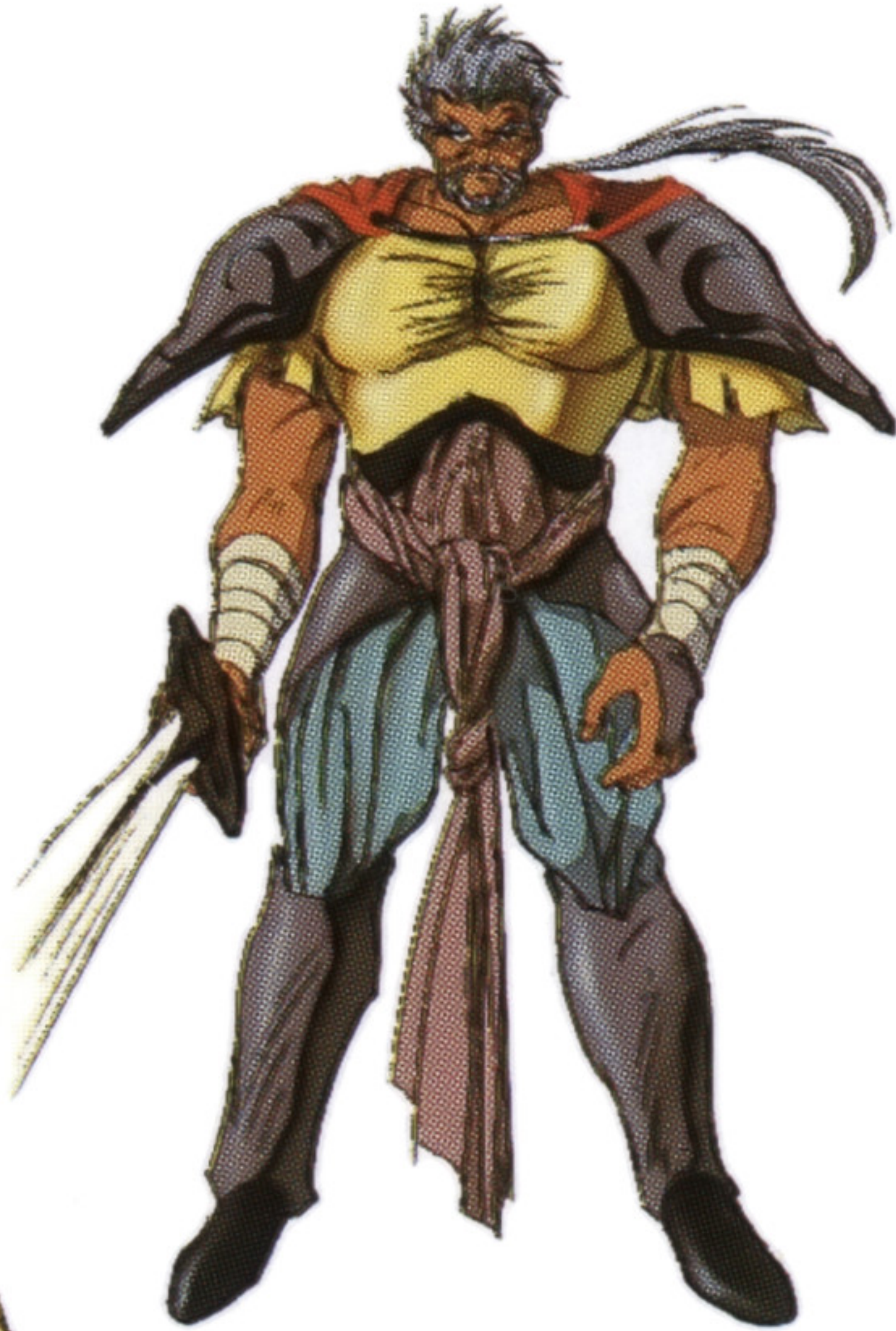
アンチヒーロー。19才。キタン女王の実子だが、
王位を女性に継がせる習わしに従い、アグーラと
ミシェルダの二人と交換でカーラング家に養子に
出された。腕も立ち、女にももてるが同性のやっ
かみを買うタイプ。



クロルダ・カーラング

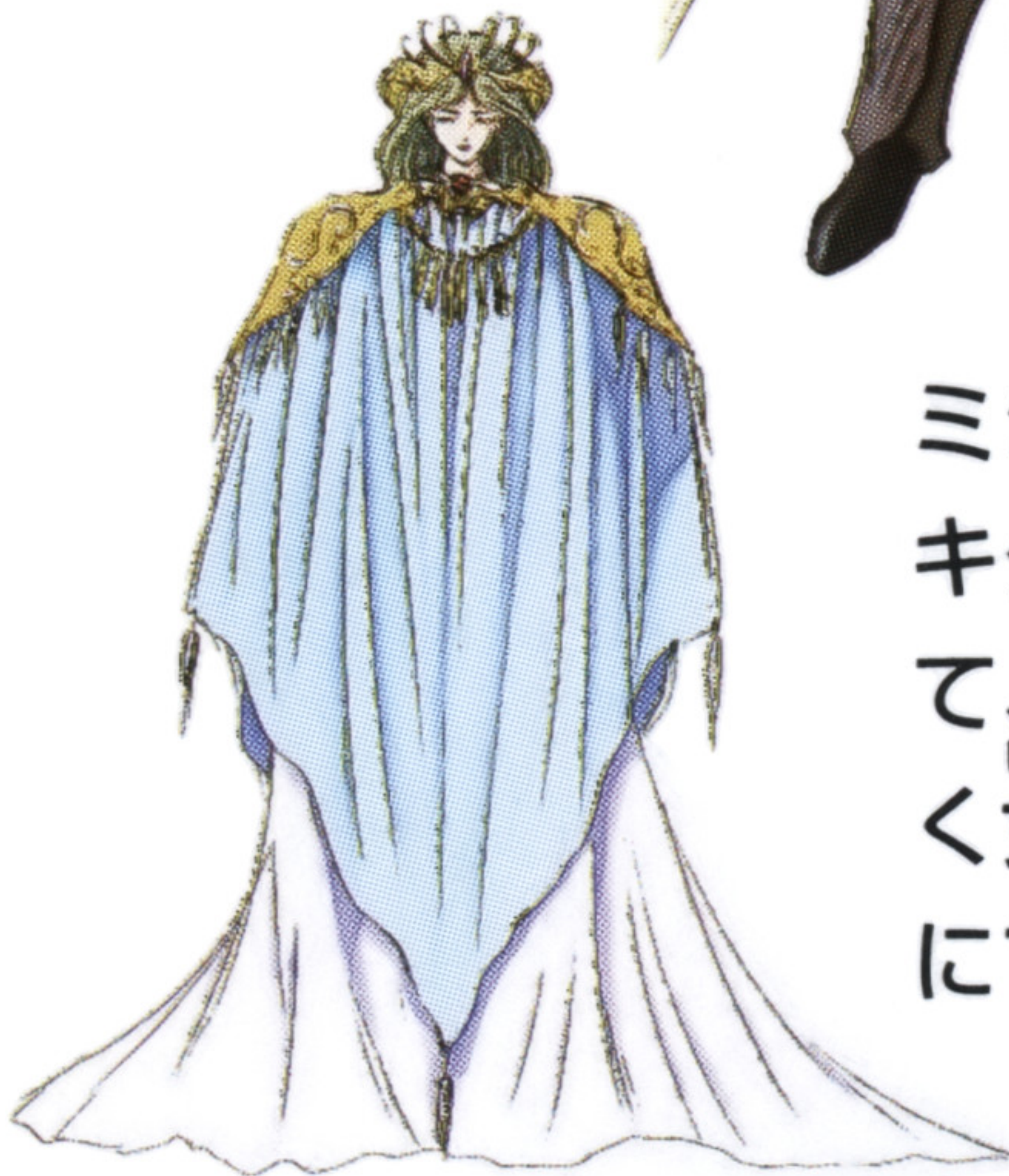
カーラング侯爵家の先代当主。43才。

登場人物の中でもっとも《白の騎士》の伝承に詳しい。ミシェルダとアグーラの実父でありルシュナスの養父。度量の大きな人格者で、なかなか話の分かる人物でもある。



タグマ

シフォンの養父にして盗賊団「ラウドリオン（哮える獅子の意味）」の頭領。かつてカーラング家に仕える優秀な家臣（操兵乗り）だったが、古操兵サイブレムに精神を操作されサイブレムを持って出奔した。豪快かつ大胆。



ミシェラ・カメル

キタンの女王。38才。ルシュナスの実母にして、ミシェルダとアグーラの養母。善政を敷く女王で、家臣や民衆から慕われている。誰にでも分け隔てなく愛情を注げる「国の母」ともいえる人物である。



輪師ゾマ

聖輪八門のリーダー。

《風の門》の練法師。恐るべき力の持ち主で、他の練法師たちは彼を畏れ敬っている。感情を滅多に表に出さない不気味な人物。



《陽》のカーシャ

聖輪八門の一人。ゾマに次ぐ力の持ち主。《月の門》の練法師。ゾマを慕い、彼の側近を自ら認じており、他の同志に対してもそういった態度を示す。キタン女王を操っている直接担当者でもある。

ワースの世界へ
大地に秘められし力
～聖刻～

聖刻とは・・・・・・？

それはアハーンの地に秘められし
聖なる力の刻印である。

聖刻は、古よりアハーン大陸に
存在する神聖にして
不可思議な力であり、
すべての事象を司ると言われていた。

ある者は
この世の原理そのものと言い、
ある者は
運命、

またある者は
奇蹟とも呼んでいた。

聖刻の力は（聖刻石）
と呼ばれる秘石によって生み出され、
（練法）と呼ばれる秘術によって駆使される。

その威力は
（操兵）と呼ばれる巨人騎士を疾走させ、

練法を取得する者（練法師）は
地水火風を

自在に制御するという。

はち せいこく でんしょう
八の聖刻の伝承
しろ くろ たたか
～白と黒の戦い～

このアハーンの大^{だい}地^ちに太古^{たいこ}より伝^{つた}わる
ひとつの伝^{でん}承^{しょう}がある。

神^{しん}話^わの時代^{じだい}、天^{てん}上^{じょう}の神^{かみ}々^{がみ}の姿^{すがた}を模^もして、
八^は体^{たい}の巨^{きょ}人^{じん}が作^{つく}られた。

鎧^{よろい}をまとい、剣^{つるぎ}を携^{たずさ}えた武^ぶ神^{しん}の姿^{すがた}は、
見^みる者^{もの}に畏^い敬^{けい}の念^{ねん}を抱^{いだ}かせる。

神^{しん}話^わは、神^{かみ}が降^{こう}臨^{りん}する際^{さい}の器^{うつわ}として
八^は体^{たい}の巨^{きょ}人^{じん}が用^{よう}意^いされたと語^{かた}られる。

いつしか神^{かみ}々^{がみ}は愚^{おろ}かなる人^{にん}間^{げん}に愛^{あい}想^{そう}を尽^つかし、
地^ち上^{じょう}に姿^{すがた}を現^{あら}わすことがなくなった。

残^{のこ}された神^{かみ}の器^{うつわ}を巡^{めぐ}って人^{にん}間^{げん}は争^{あらそ}いを始^{はじ}めた。
神^{かみ}の力^{ちから}を宿^{やど}す巨^{きょ}人^{じん}の一^い体^{たい}でも掌^{しょう}中^{ちゅう}に納^{おさ}めれば、
地^ち上^{じょう}の支^し配^{はい}者^{しゃ}、王^{おう}の中^{なか}の王^{おう}となれるからだ。

巨^{きょ}人^{じん}は八^は体^{たい}。彼^{かれ}らを手^てに入^いれた者^{もの}たちは、
(白^{しろ}) と (黒^{くろ}) ・ ・ ・ 二^{ふた}つの陣^{じん}営^{えい}に分^{わか}かれて
最^{さい}後^ごの戦^{たた}い^{とつにゆう}に突^{とつ}入^{にゆう}した。

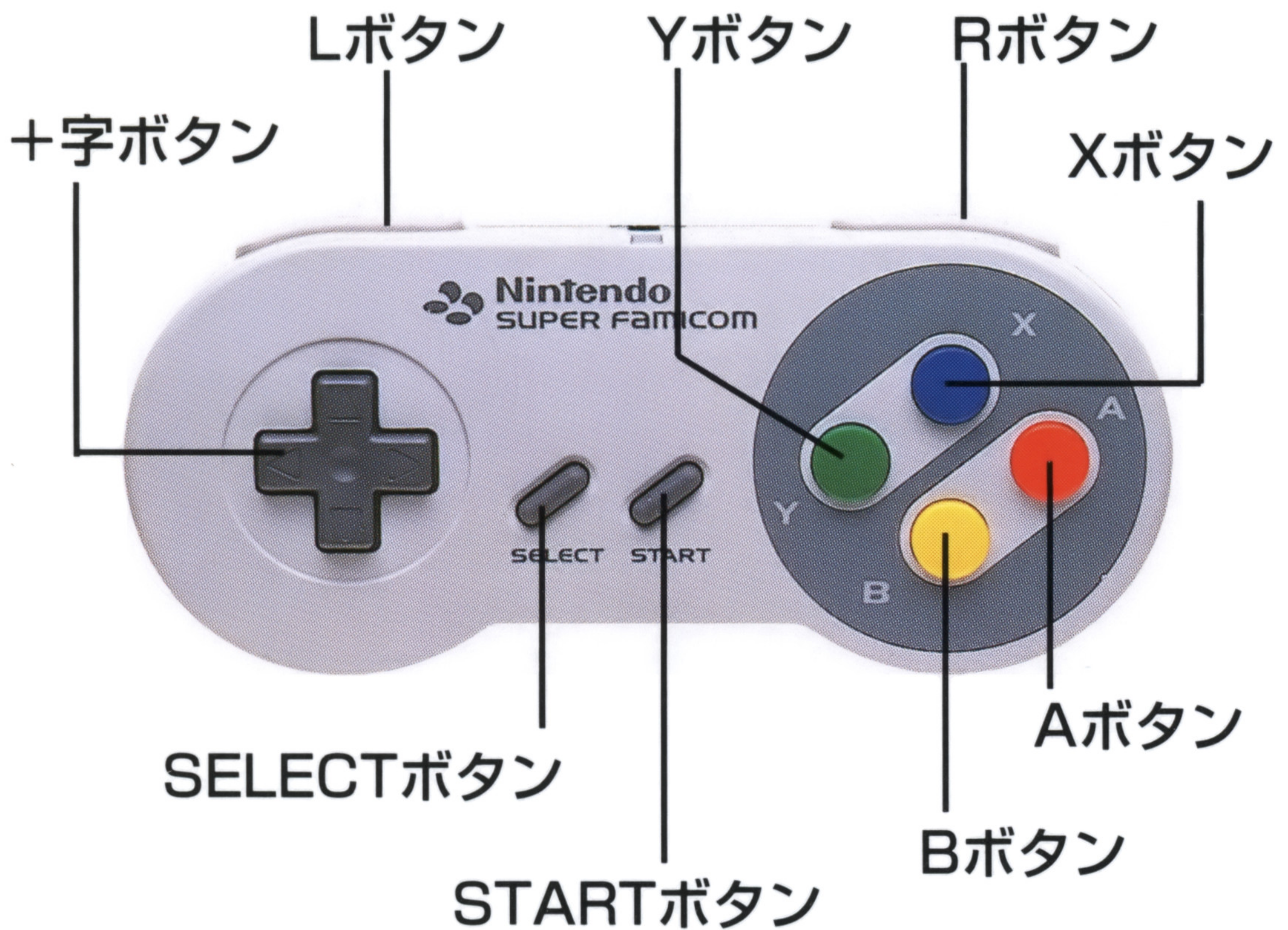
勝^{しょう}敗^{はい}の行^{ゆく}方^えは定^{さだ}かではない。大^{だい}地^ちの形^{かたち}は変^{かわ}わり、
多^{おお}くの都^{みやこ}がそこに住^すむ人^{ひと}々^{びと}と共^{とも}に失^{うしな}われた。

勝^{しょう}者^{しゃ}も敗^{はい}者^{しゃ}もい^{いた}ない戦^{たた}い^{やっ}のすえ、八^{きょ}つ^{じん}の巨^{きょ}人^{じん}は
何^ど処^こかへ消^きえ失^うせてしまった ・ ・ ・ ・ ・ 。

そして巨^{きょ}人^{じん}は機^き械^{かい}の騎^き士^し (操^{そう}兵^{へい}) と
呼^よばれるようになった。

この物^{ものがたり}語^ごは (操^{そう}兵^{へい}) がた^{ただ}だの戦^{たた}い^{どうぐ}の道^{どう}具^ぐに成^{なり}り
果^はてた時^じ代^{だい}に始^{はじ}まる ・ ・ ・ ・ ・ 。

コントローラーの^{しょうほう}使用法



^{じゅうじ}十字ボタン

カーソルの^{いどう}移動

コマンド、^も持ち物、^{もの}買い物、などで^{じょうげさゆう}上下左右に^{うご}動かして^{えら}選びます。



キャラクターの^{いどう}移動

フィールド、^{まち}町、ダンジョンなどで主人公達を^{しゅじんこうたち}上下左右に^{じょうげさゆう}移動させ^{いどう}ます。



Aボタン

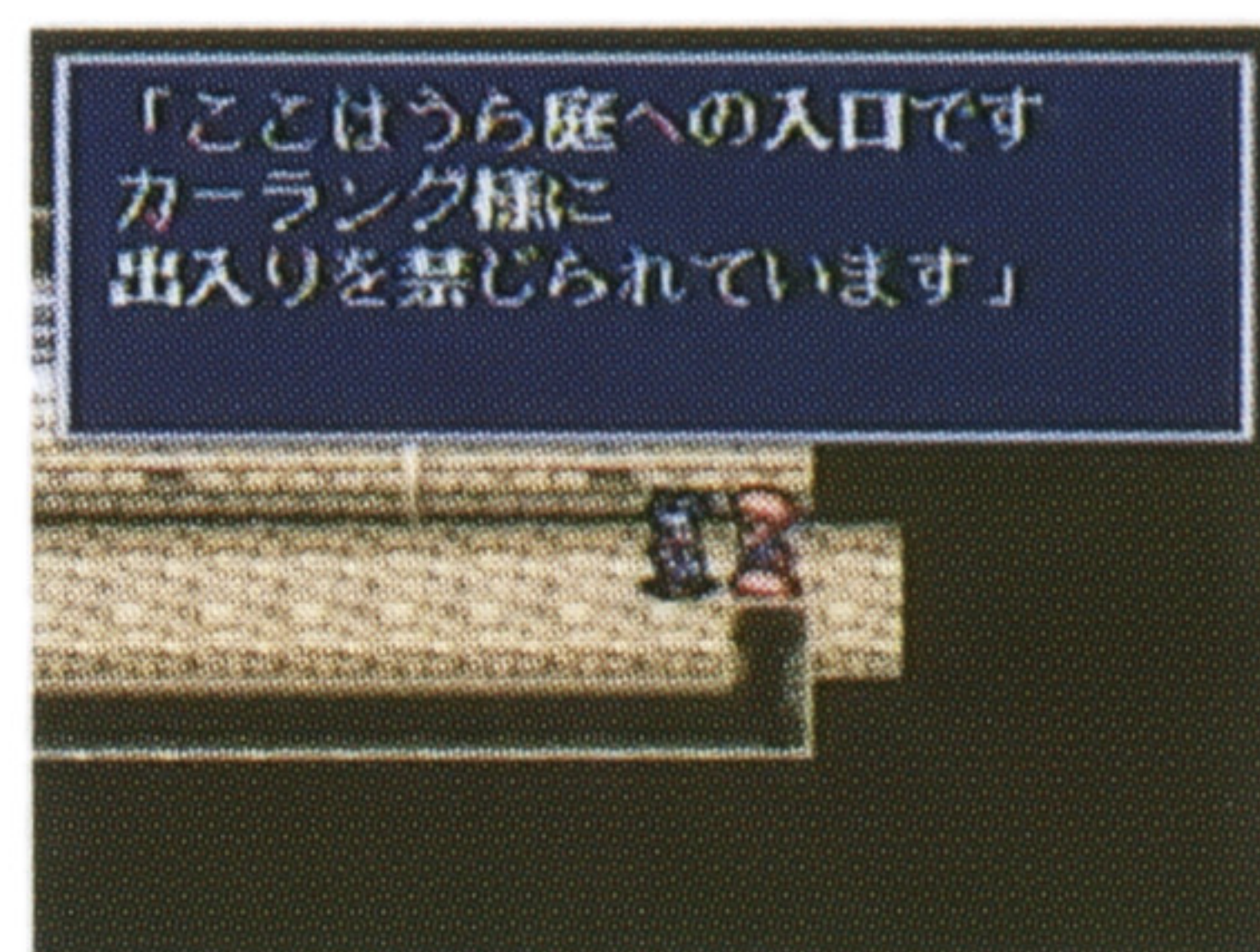
コマンド決定

えら^{けってい}選んだコマンドを決定することが
でき^{けってい}出来ます。また、会話中^{かいわちゅう}に▼マ
ークが出た時^{とき}に押すと、会話^{かいわ}を送る
ことができ^{おく}出来ます。



会話

ほか^{かいわ}他のキャラクターのそばで押すと、
自動的^{じどうてき}に会話^{かいわ}が出来る^{でき}ます。



Bボタン

コマンド入力^{にゆりよく}を途中^{とちゅう}でやめたい時^{とき}、このボタンを押
すことで、キャンセル^でをすることが出来ます。

Xボタン

コマンドウィンドウ表示

まち^{ひょうじ}の中、ダンジョン内^{なか}で押すと、
コマンドウィンドウが^{ない}表示^おされま
す。



Y.R.L.スタート.セレクトボタン

ゲーム中^{ちゅう}、このボタンは使用^{しょう}しません。

ゲームの始め方

●カセットを差し込み、電源を入れる。

スーパーファミコン本体にゲームカセットを差し込み、電源をONにして下さい。デモ画面が流れ始めます。この時Aボタンを押すと、デモ画面をとばすことができます。

●ゲーム開始

デモ画面が流れ終り、タイトル画面が表示されたら、スタートボタンを押して下さい。スタートウィンドウが表示されます。

●はじめてプレイするとき。

『はじめから』を選びます。オープニングデモが始まります。

●前回の続きをプレイするとき。

前回の続きをプレイしたい時は、ウィンドウ内のコマンド『つづきから』を選んで下さい。その後セーブされていたファイルが表示されますので、プレイを続けたいデータを選ぶと、セーブされた所からゲームが再開されます。

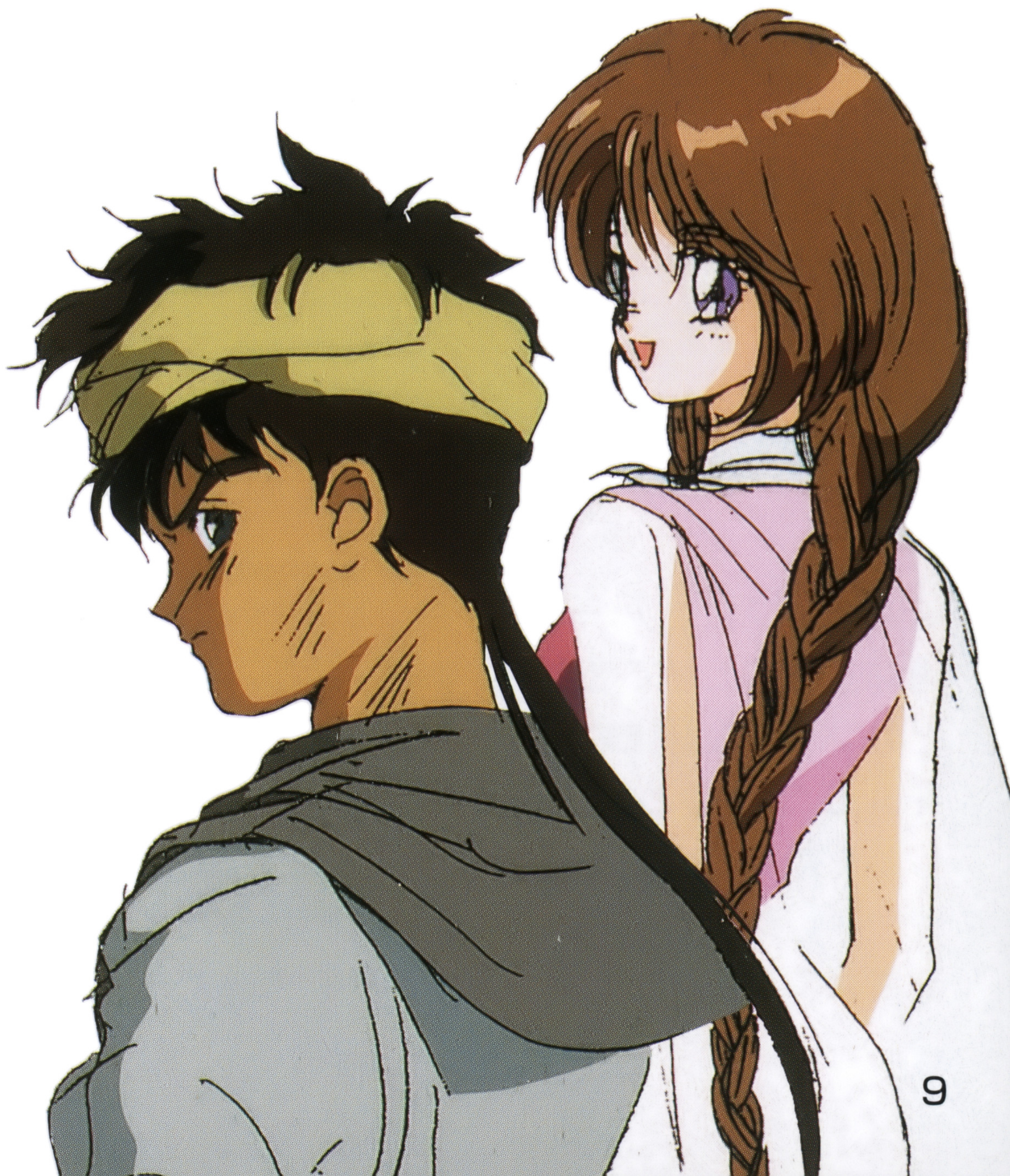
ゲームの^{おわ}終^{かた}り方

●セーブは^{わす}忘れずに。

旅を^{たび}中^{ちゅう}断^{だん}する際は、^{かなら}必ずセーブをするようにして^{くだ}下^{くだ}さい。^{つぎ}次にゲームを^{さいかい}再^{さい}開^{かい}した^{とき}時、セーブをした^{ばしょ}場^ば所^{しょ}から^{はじ}始^はめる^でことが^き出来^きます。

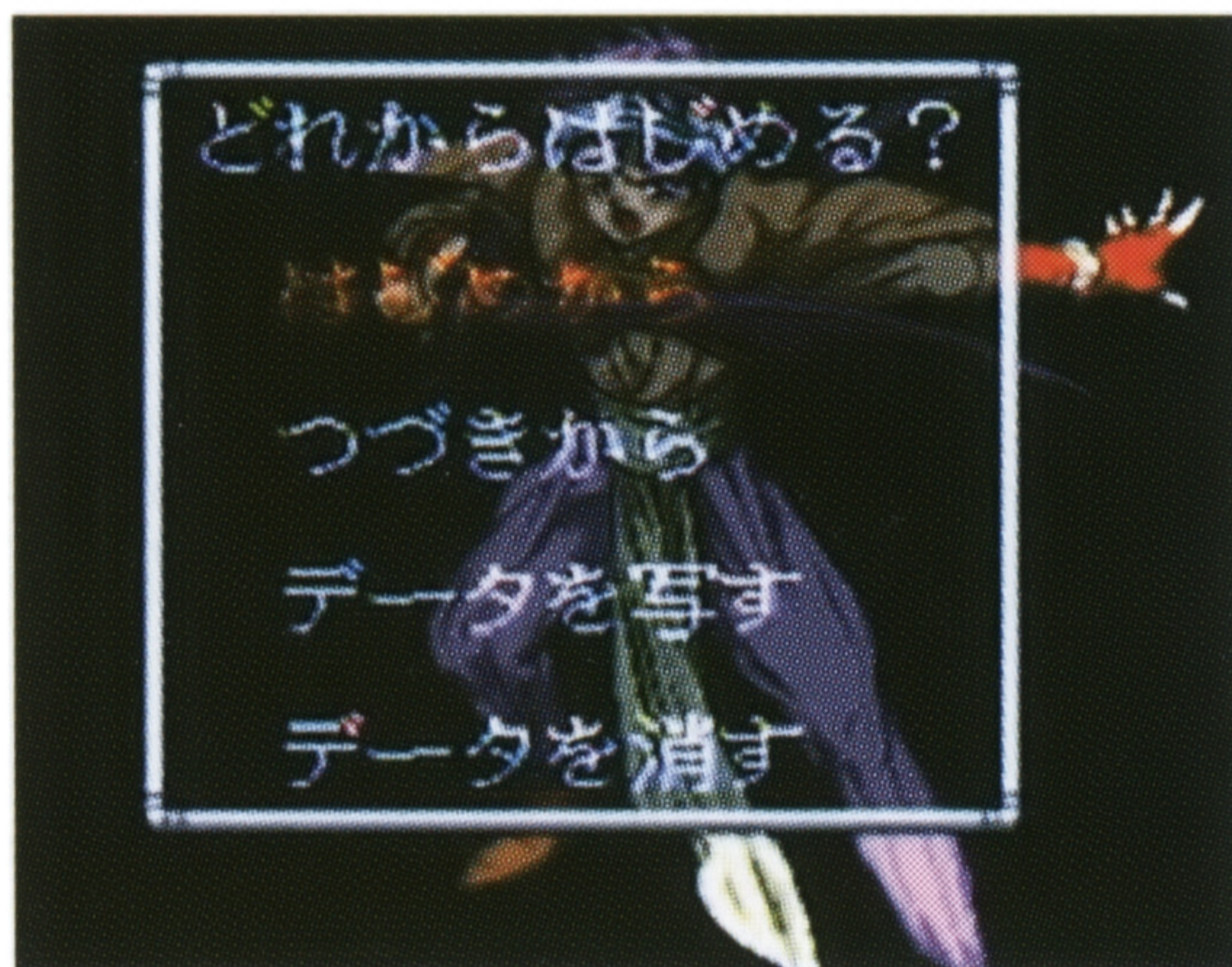
●^{でんげん}電^き源^きを切^きるときの^{ちゅういてん}注^{ちゅう}意^{いてん}点^{てん}

ゲームを^{しゅうりょう}終^{しゅう}了^{りょう}するときは、リセッ^おトボタ^おンを押^おさず^おにスーパ^おーファミコ^おンの^{でんげん}電^き源^きを切^きって^{くだ}下^{くだ}さい。



スタートウィンドウについて

ゲームを初めてプレイするとき、つづきを再開するときなど、ゲームをプレイする時に表示されるウィンドウです。



●はじめから

初めてプレイする時、はじめからプレイする時に、選びます。

Aボタンで決定をするとオープニングデモが始まります。

●つづきから

前回セーブしたデータを再開することができます。

どのファイルをはじめかをを選んでAボタンで決定してください。

セーブしたところから再開されます。



●データをうつす

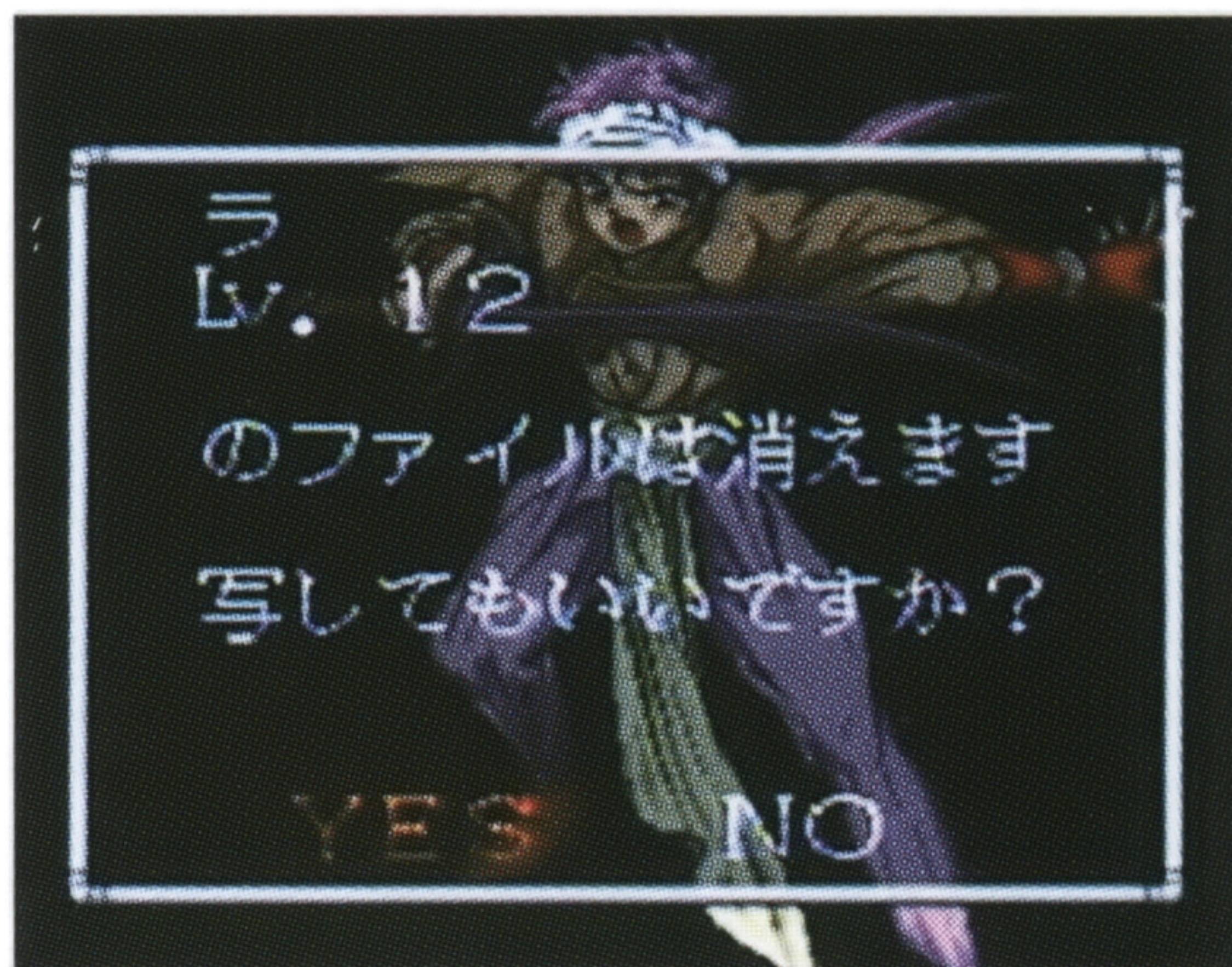
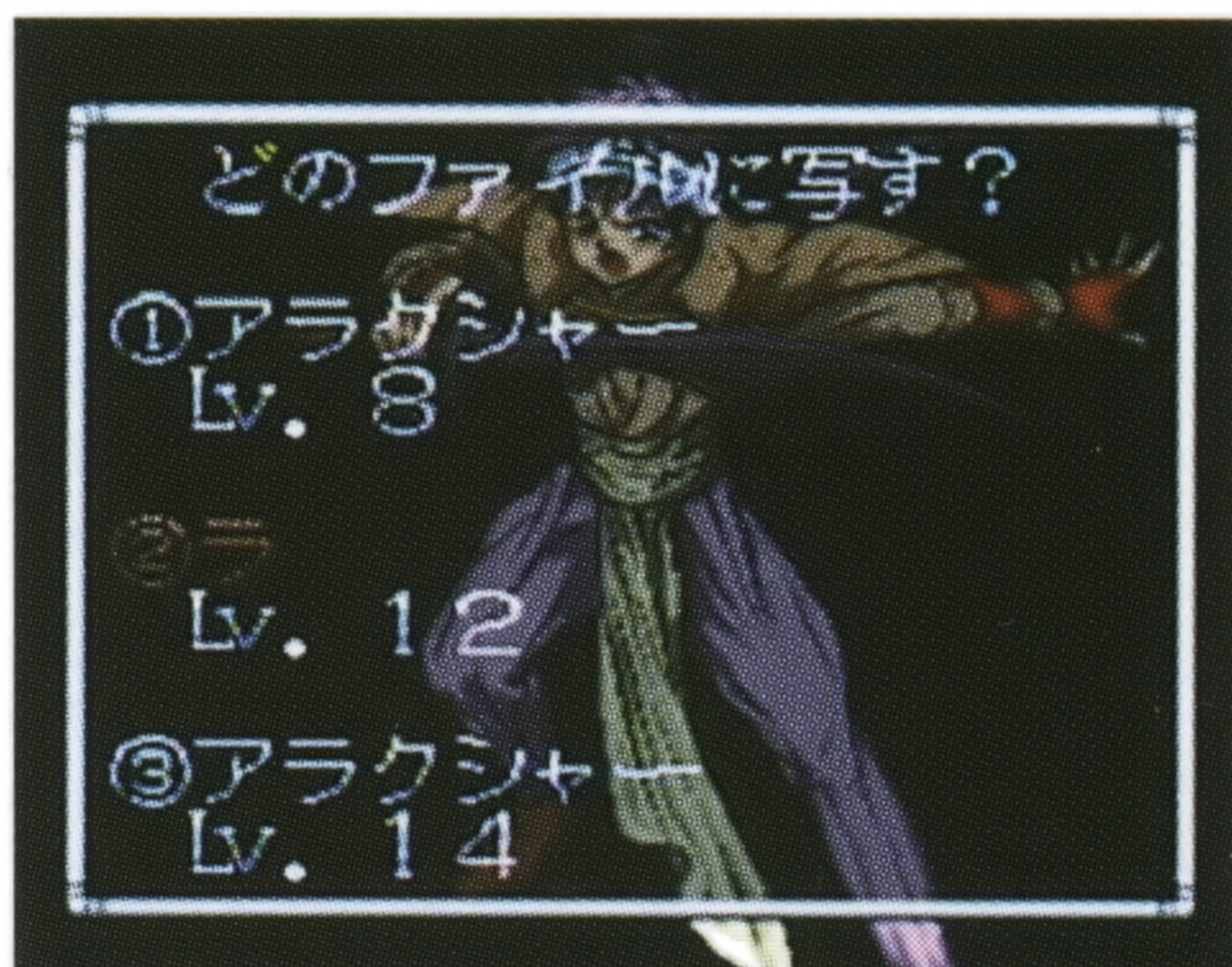
保存してあるデータを別のファイルに書きうつします。

※どのファイルをうつすのか選
択して、Aボタンで決定します。

※どのファイルにうつすのか選
択して、Aボタンで決定します。

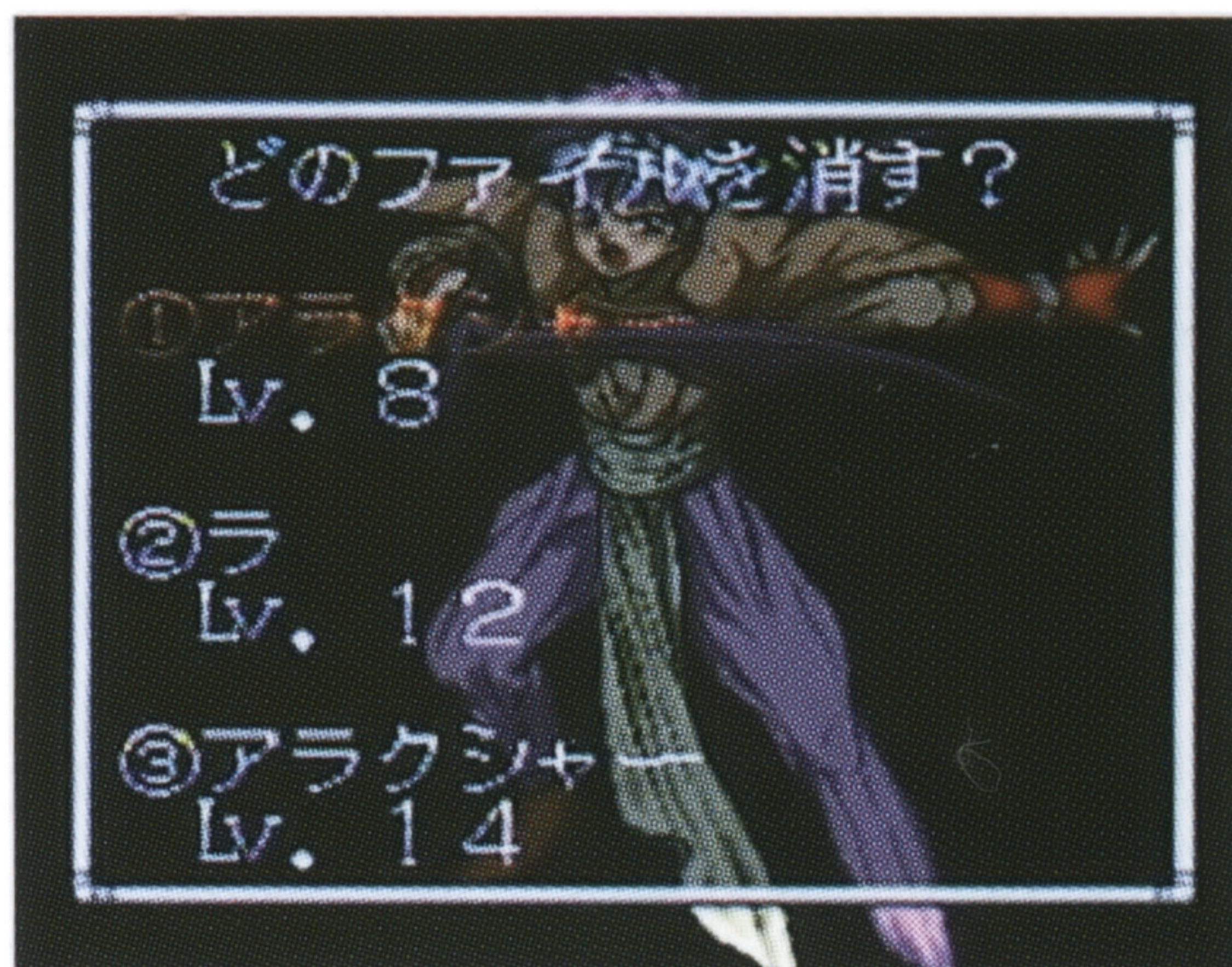
うつしたいファイルにデータがある場合は、古いデータは消えてしまいます。

※うつす時はよく確かめてから
消しましょう。



●データをけす

データは最高3つまで保存できます。データがいっぱいになったら、必要のないデータを消すことができます。



たび すす うえ ひつよう つか ひょうじ
 旅を進める上で、必要なコマンドを使うときに表示
 されるウィンドウです。



● ゴルダ

あなたの現在の所持金です。敵を倒すといくらかの
 ゴルダが手に入り、集めたゴルダで武器や防具など
 を買うことができます。

● れんぼう

おぼ れんぼう とな
 覚えた練法を唱えたいと
 きに使うコマンドです。
 じゅうじ とな れん
 十字ボタンで唱えたい練
 ぼう
 法にあわせ、Aボタンで
 けってい
 決定します。

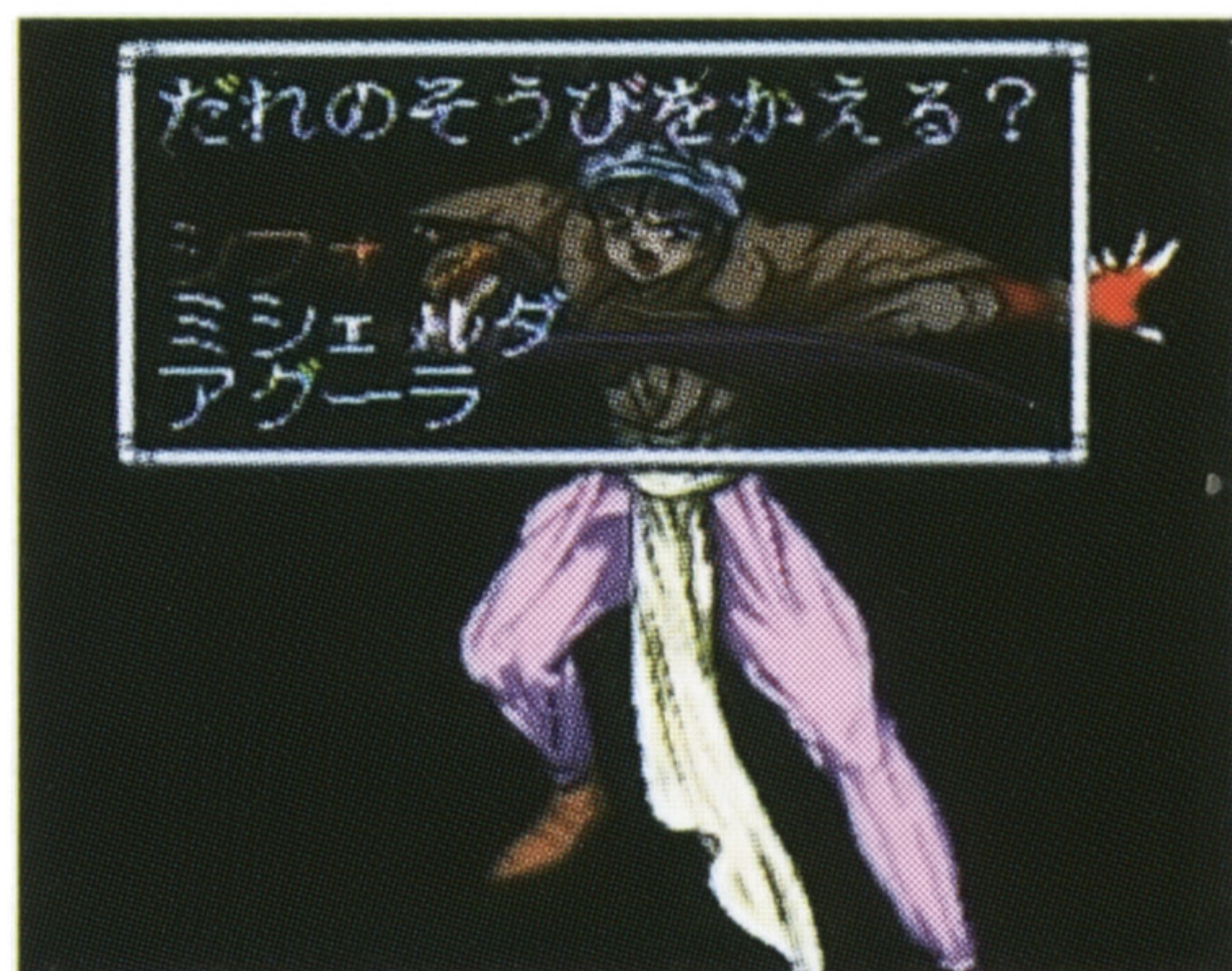
ただし、使用する練法より
 れんぼうりょう た
 り練法量が足りないとき
 とな
 は唱えることができません。



●そうび

も 持っている武器や防具を装備
します。

まず、誰の装備をかえるのか
を選択し、Aボタンで決定し
ます。その後、どれを装備す
るのかを選んで、Aボタンで
決定します。



●もちもの

も 持っているアイテムを使ったり、
捨てることができます。

まず、使うのか、捨てるのか
を選択し、Aボタンで決定し
ます。どのアイテムに対して
かを選び、Aボタンで決定し
ます。



※「つかう」を選んだ場合、誰
に使うのかを選んで、Aボタン
で決定します。

※「すてる」を選んだ場合、本
当に捨てるのかを確認してきま
す。YES NOで選んで、Aボ
タンで決定します。

●システム

「つよさ」「セーブ」のいずれかを選んでください。
各キャラクターの能力を見たりセーブすることができます。



※「つよさ」を選んだ場合、誰のステータスを見るのかを選択して、Aボタンで決定します。



主人公や仲間のステータスはこまめにチェックしましょう。

※体力、練法は右がMAXで左が現在です。



●ステータス

☆Lv.

そのキャラクターのレベルです。
スタート時はLv.1ですが、旅を続け、敵を倒していくことで、レベルを上げることが出来ます。

☆^{たいりよく}体力

各キャラクターの生命値です。
戦闘中、0になると戦闘不能となります。パーティ全員が0になるとゲームオーバーとなります。

☆^{れんぽう}練法

練法を唱えるのに必要な力です。
練法を唱える度に消費していきま
す。消費量は練法によって異なります。

☆^{ちから}力

力の強さを表しています。
レベルが上がるとこの数値も上がります。

☆^{ちりよく}知力

この数値は高ければ高いほど、練法の威力が上がります。

☆^{びんしょうりよく}敏捷力

すばやさを表します。
この数値が高いと、先制攻撃がしやすくなります。

☆^{きょうど}器用度

そのキャラクターの器用さを表しています。この数値が高ければ高いほど、操兵の攻撃力、防御力が上がります。

☆^{にんたいりよく}忍耐力

そのキャラクターの忍耐力です。
この数値が高いほど、忍耐力が上がります。

こうげきりよく
☆ 攻撃力

ぼうぎよりよく
☆ 防御力

れんぼうりよく
☆ 練法力

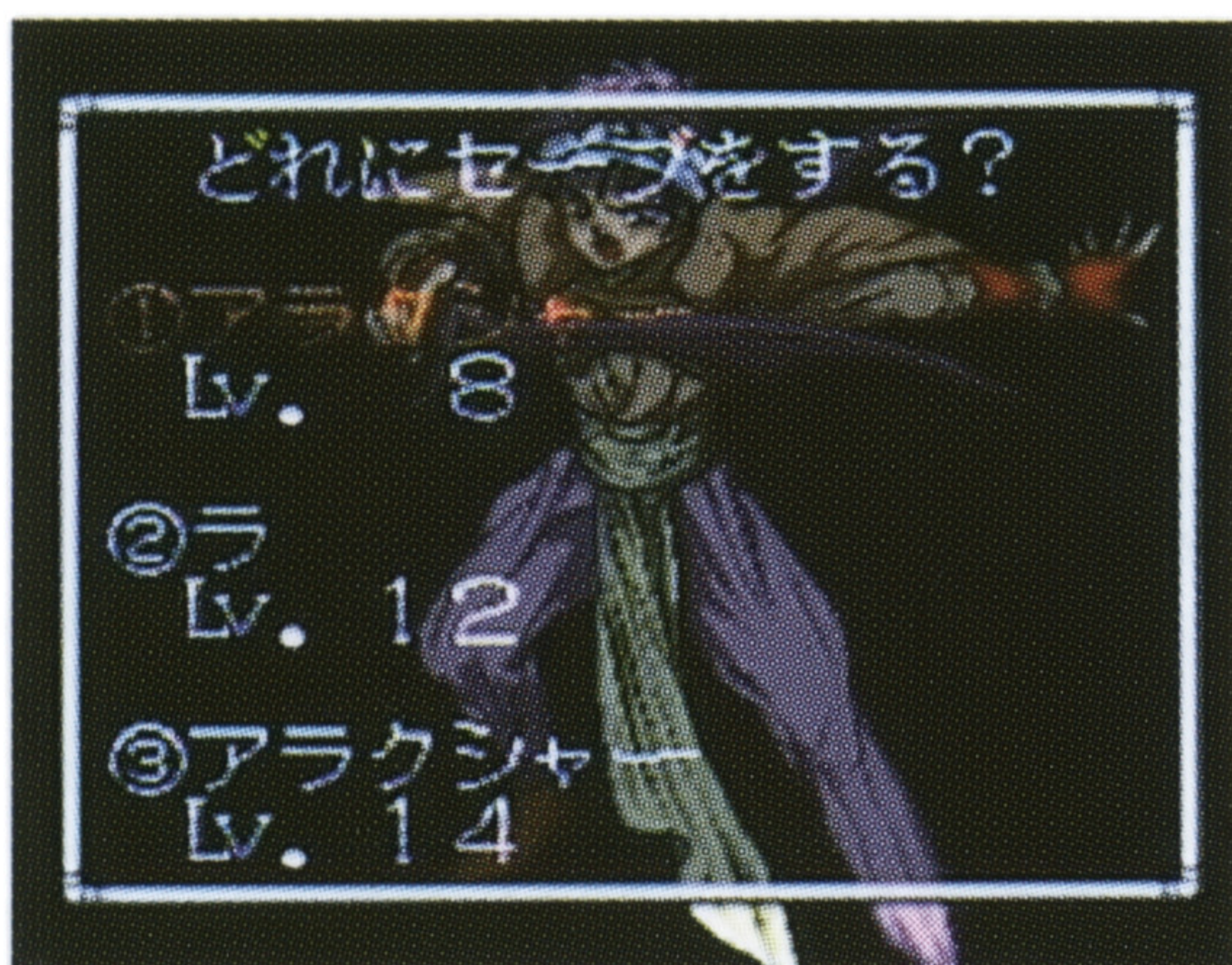
この数値が^{すう ち}高い^{たか}ほど、一回の^{いっ かい}攻^{こう}撃^{げき}
のダメージ量が多^{りょう おお}くなります。

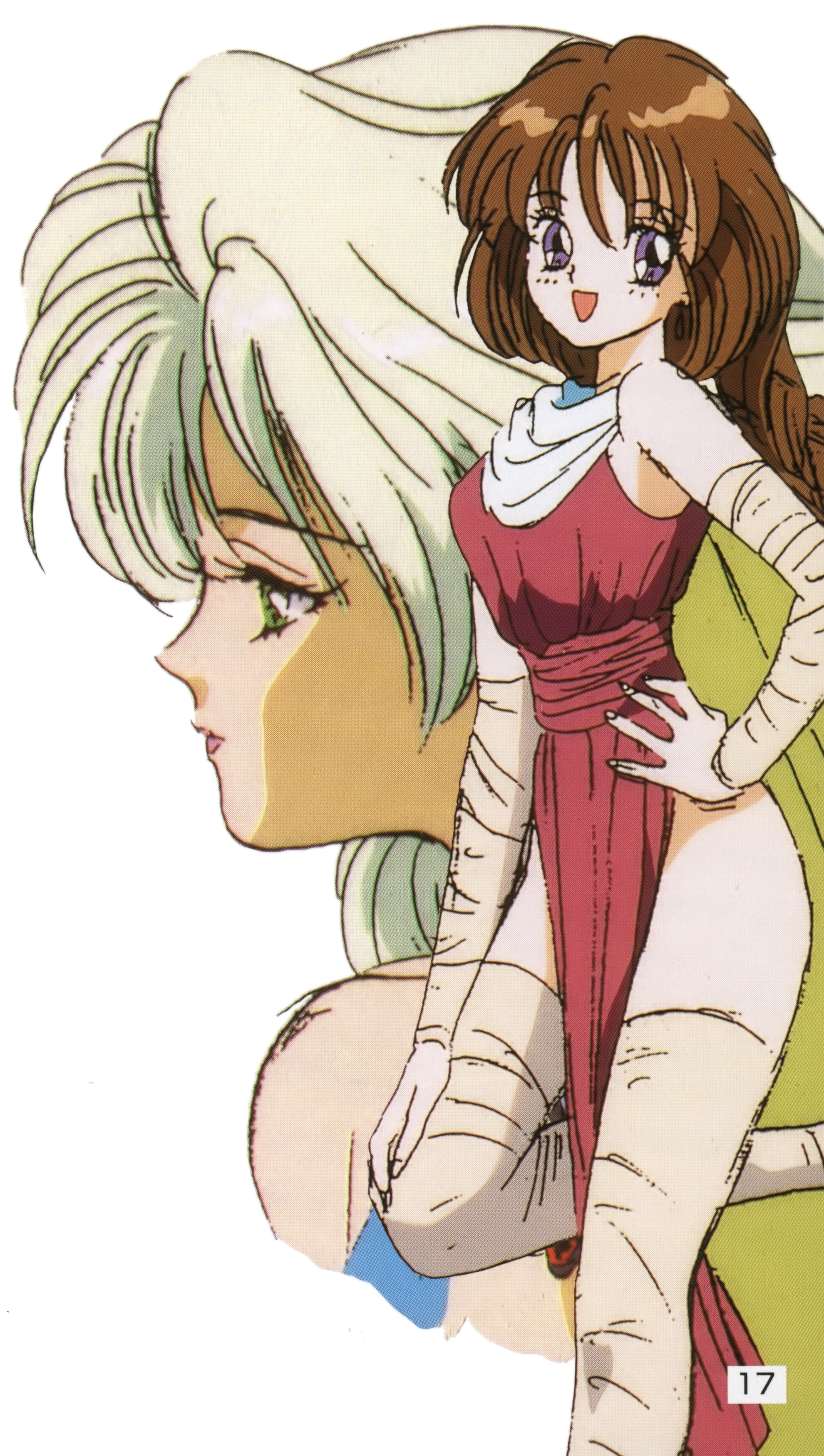
この数値が^{すう ち}高い^{たか}ほど、戦^{せん}闘^{とう}時^じの防^{ぼう}
御^ぎ力^{りよく}が高^{たか}まります。

この数値が^{すう ち}高い^{たか}ほど、一回の^{いっ かい}練^{れん}法^{ぼう}
攻^{こう}撃^{げき}のダメージ量が多^{りょう おお}くなります。

☆ 『セーブ』を^{せん たく}選^{せん}択^{たく}した
^{ば あい}場^ば合^{あい}、^{みぎ しゃ しん}右^{みぎ}写^{しゃ}真^{しん}のよ^がうな画^が
^{めん ひょう じ}面^{めん}が表^{ひょう}示^じされま^すす。

どのファイルにセーブす
るのかを^{せん たく}選^{せん}択^{たく}して、Aボ
タンで^{けっ てい}決^{けつ}定^{てい}すると、上^う書^わ
きされま^すす。前^{ま え}に^あっ^たた
データは^き消^けえ^ててしま^いま^す
すので^{ちゅう い}注^{ちゅう}意^いして^{くだ}下^{くだ}さい。

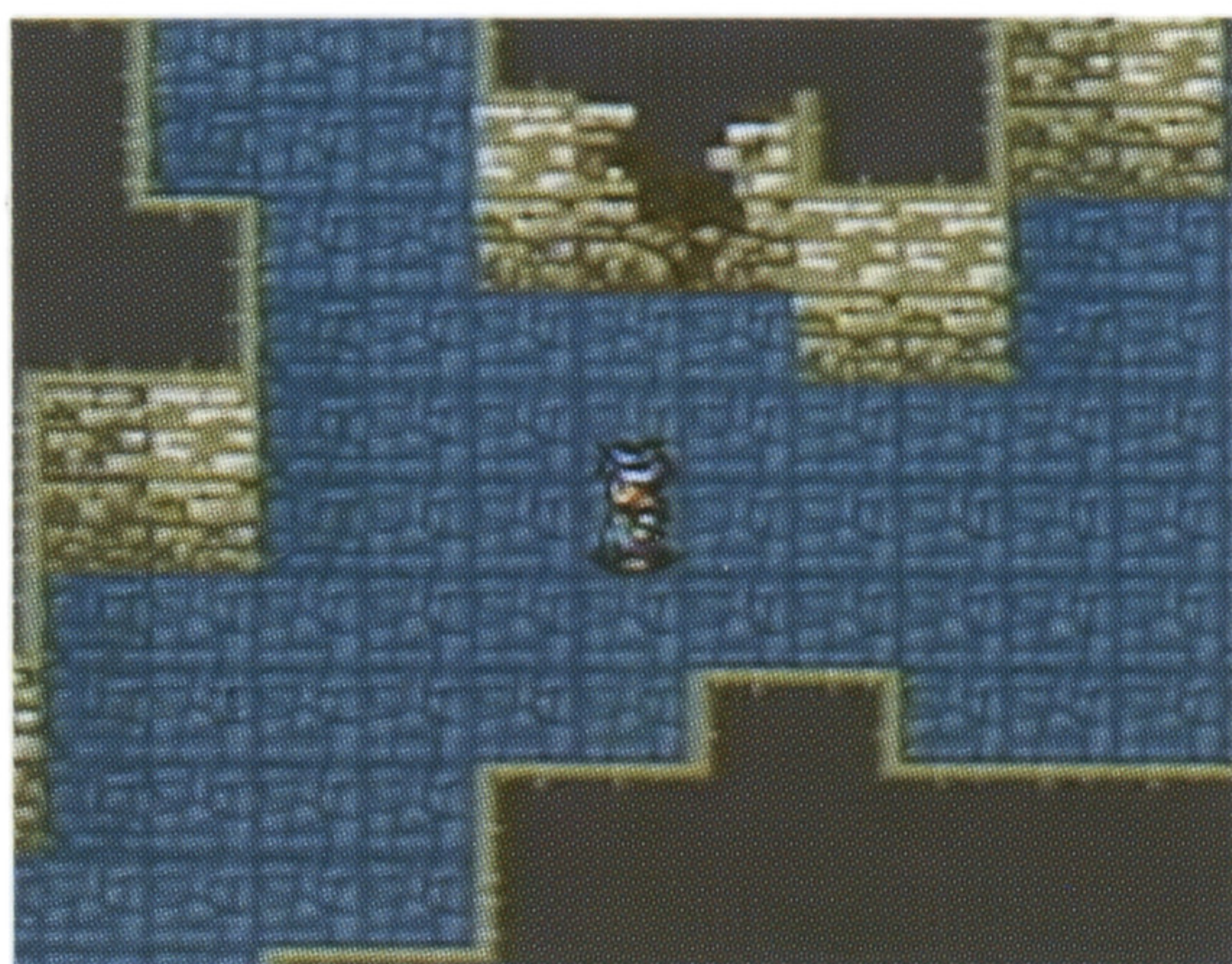




フィールドのようす

フィールドの移動について

キャラクターによる移動と操兵による移動の2種類です。操兵によるフィールドの移動は全自動で歩きます（オートナビゲーションシステム）。



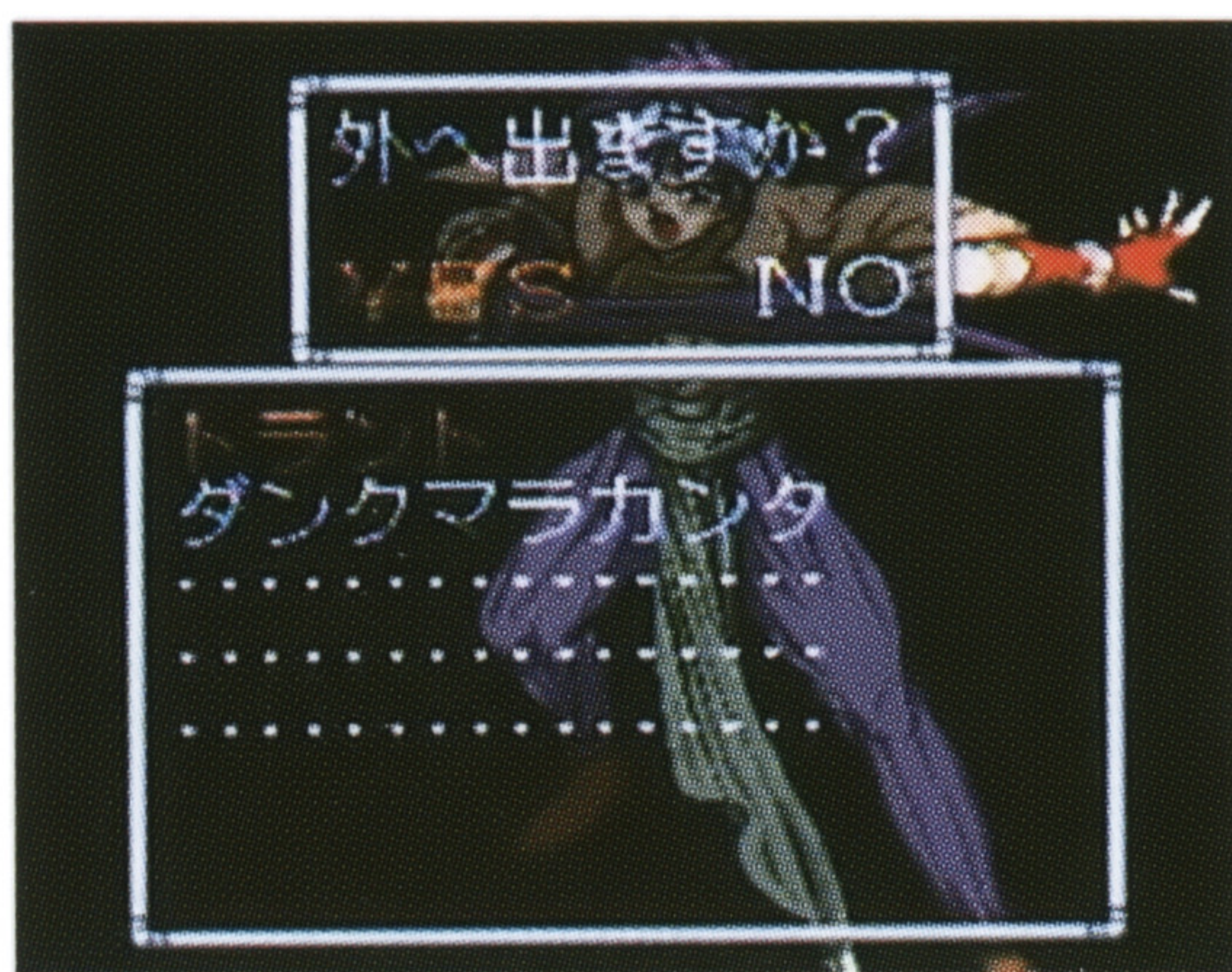
キャラクターの移動画面



操兵の移動画面

移動のしかた

町やダンジョンから出ると行き先を尋ねるウィンドウが表示されます。行きたい場所を選択してAボタンで決定すると、自動的に目的地に向かって歩き始めます。



まちなか 町の中のようす

やどや 宿屋

ここに泊まることにより
体力や練法を回復させる
ことができます。宿泊費
は場所によって違います。



ぶきや 武器屋

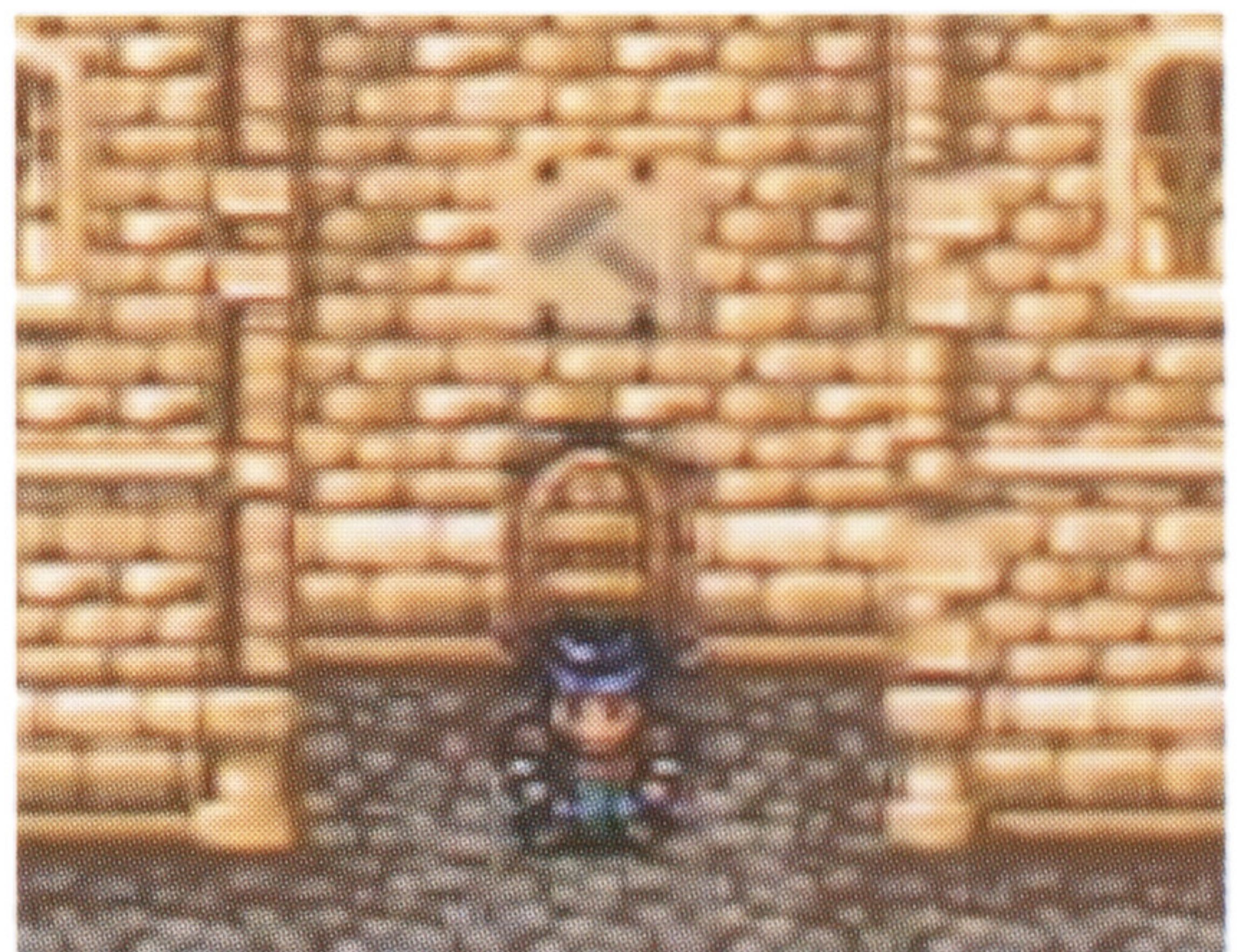
武器や銃、旅に必要なア
イテムを売っています。
又、必要ないアイテムを
売ることができます。



かじや 鍛冶屋

戦闘で傷ついた操兵を直
してくれます。

※赤のゲージ（操兵のダメージ）
を回復。



さかば 酒場

操兵を動かすのに必要な水を
買うことができます。

※青のゲージ（操兵の燃料）を
回復。



せんとう 戦闘について

せんとう つうじょう せんとう そうへい せんとう
戦闘は通常戦闘と操兵戦闘があります。

つうじょう せんとう
通常戦闘は、キャラクター達^{たち}がパーティとして^{ひとり}1人から最大3人で戦います。

そうへい せんとう
操兵戦闘はシフォンが操兵に乗り戦います。

せんとう はじ
戦闘が始まるとコマンドウィンドウが開きます。

「たたかう」「にげる」どちらかを選択^{せんたく}してください。

つうじょう せんとう 通常戦闘

たたかう

せんとう か い し め い れ い
戦闘開始命令です。

Aボタンで決定すると戦闘^{けってい}のコマンドウィンドウが表示^{ひょうじ}されます。



「こうげき」

そう び
装備している武器で攻撃^{こうげき}します。

なにも 装備^{そう び}していない場合は素手^{ば あい}で行います。

「れんぽう」

れん ぽう と な
練法を唱えます。唱えた練法^{とな}によって、味方^{れん ぽう}の回復^{み か た}、敵^{かい ふ く}への攻撃^{て き}ができます。

れん ぽう せん た く
練法選択^{れん ぽう}のウィンドウで練法を選び、次に相手^{え ら}を選んでください(全体練法は無条件^{つ ぎ}に実行^{あ い て}します)。

「ぼうぎょ」

ぼう ぎ ょ り ゃ く
防御力^{ば い}が2倍になります。

にげる

せい こう
成功すると戦闘^{せんとう}が終了^{しょうりょう}します。失敗^{しっぱい}すると敵^{てき}の先制攻撃^{せんせいこうげき}を受けます。

たたかう

せんとうかいしめいれい
戦闘開始命令です。

Aボタンで決定すると
せんとう
戦闘のコマンドウィンド
ウが表示されます。



「なぐる」
そうへい なぐ
操兵が殴ります。

ダメージは大きくありませ
んが、コンスタントに命中
します。

「ける」
そうへい け
操兵が蹴ります。なぐる、
よりも大きなダメージを与
えられますが、空振りの確
率も上がります。

「ぼうぎょ」
ぼうぎょりよく ばい
防御力が2倍になります。

※あおのゲージ（そうへい ねんりょう
青のゲージ（操兵の燃料）が
空になると移動できなくなしま
す。

※あかのゲージ（そうへい
赤のゲージ（操兵のダメージ）
が空になるとゲームオーバーと
なります。

にげる

せいこう
成功するとせんとう しゅうりょう
戦闘が終了します。

しっぱい
失敗すると敵の先制攻撃を受けます。

アイテム

パオ

こむぎこ^やかた^{ゆうぼくみんたち}
小麦粉を焼き固めた、遊牧民達
の主食。
かかく^{たいりよく}^{かいふく}
価格10G 体力10回復



ヴィトル

にくだんご^{くしやき}
肉団子の串焼き。
かかく^{たいりよく}^{かいふく}
価格1000G 体力400回復



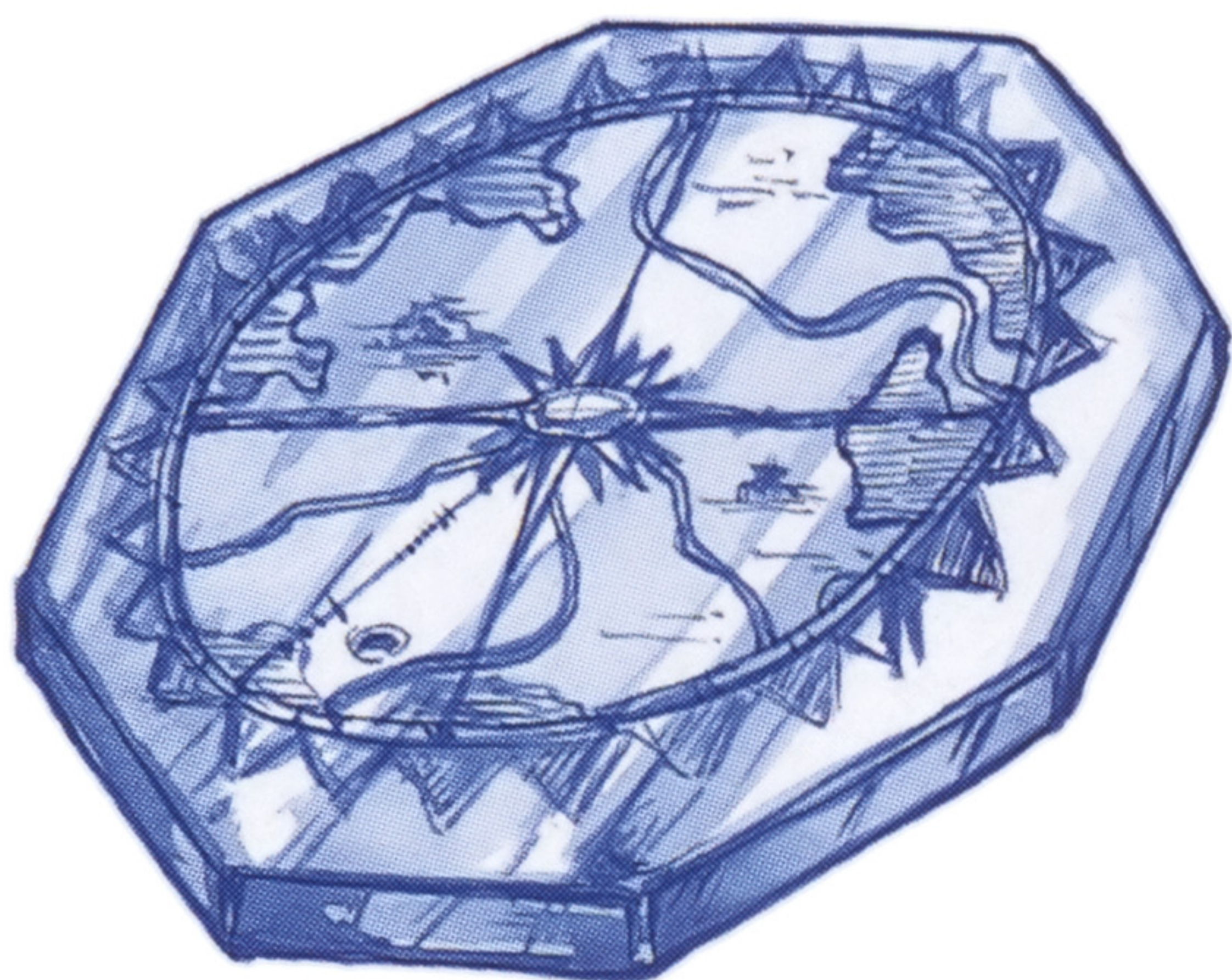
エベのみ

れんぼう^{かいふく}
練法を回復させるみ。
かかく^{れんぼう}^{かいふく}
価格1800G 練法30回復



ガラスの地図^{ちす}

イベントアイテム、目的地^{もくてきち}を示^{しめ}
している地図^{ちす}。



ナイフ

ごしんよう たんけん
護身用の短剣。
かか
価格10G

こうげきりよく
攻撃力2



ロングソード

ちゅうげん つく かたてよう けん
中原で作られた片手用の剣。
かか
価格320G 攻撃力32

パイク

ほへいよう つく ながやり
歩兵用に作られた長槍。
かか
価格1920G 攻撃力80



さんせつこん 三節棍

さんほん こん くさり とくしゅ
三本の棍を鎖でつないだ特殊な
ぶき
武器。
かか
価格30000G 攻撃力192



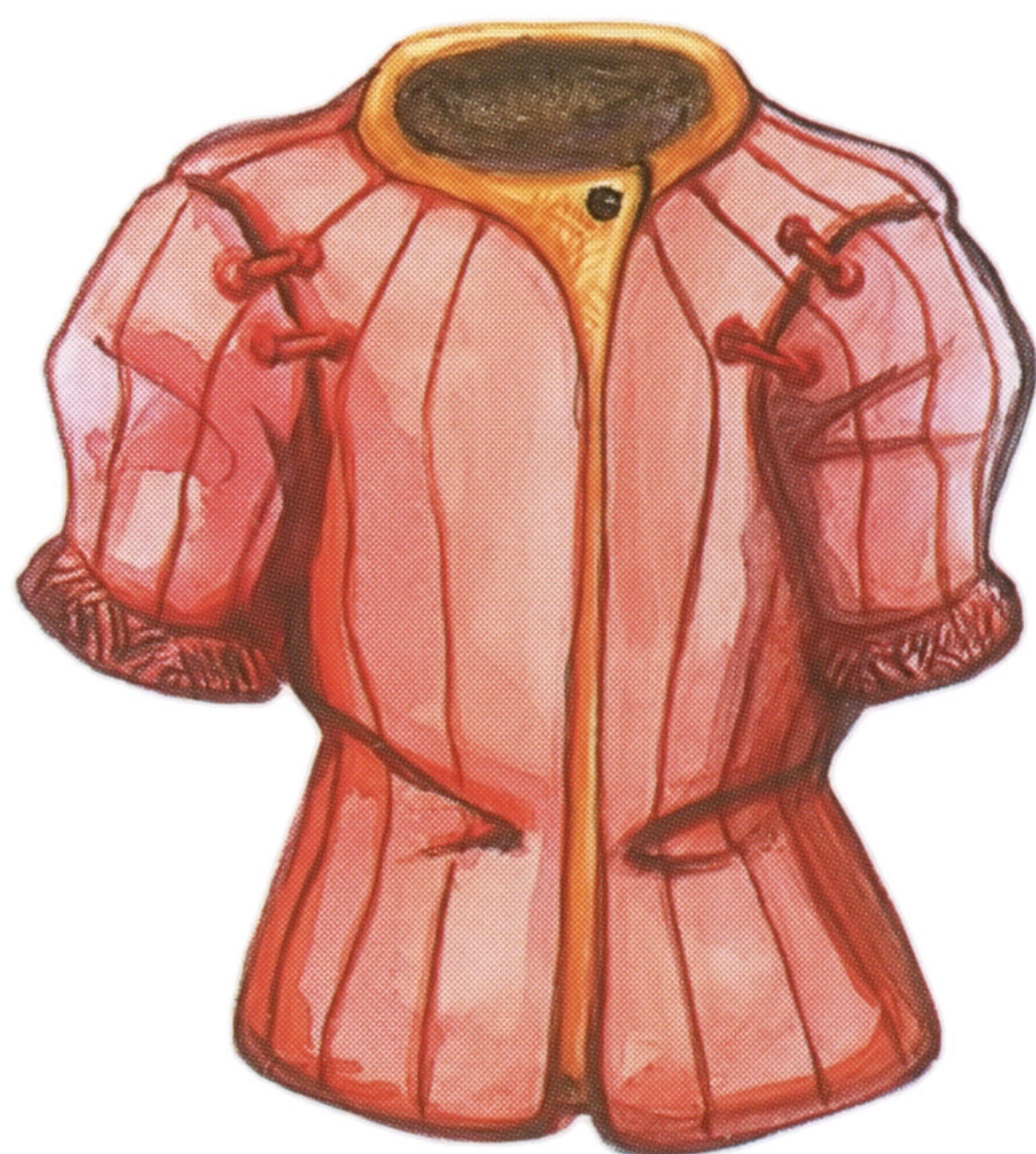
ぼうぐ 防具

ふだんぎ 普段着

ちゅうげん たみ ふだん ちゃくよう
中原の民が普段着用している
服。

かか
価格30G

ぼうぎよりよく
防御力2



こうきゅうふく 高級服

きぞく ちゃくよう ふく
貴族などが着用している服。
じょうぶ つく
丈夫に作られている。

かか
価格920G

ぼうぎよりよく
防御力8



ベルー

そうしよくひん がいかん も こうきゅう
装飾品としての外観も持つ高級
なコート。

かか
価格7600G

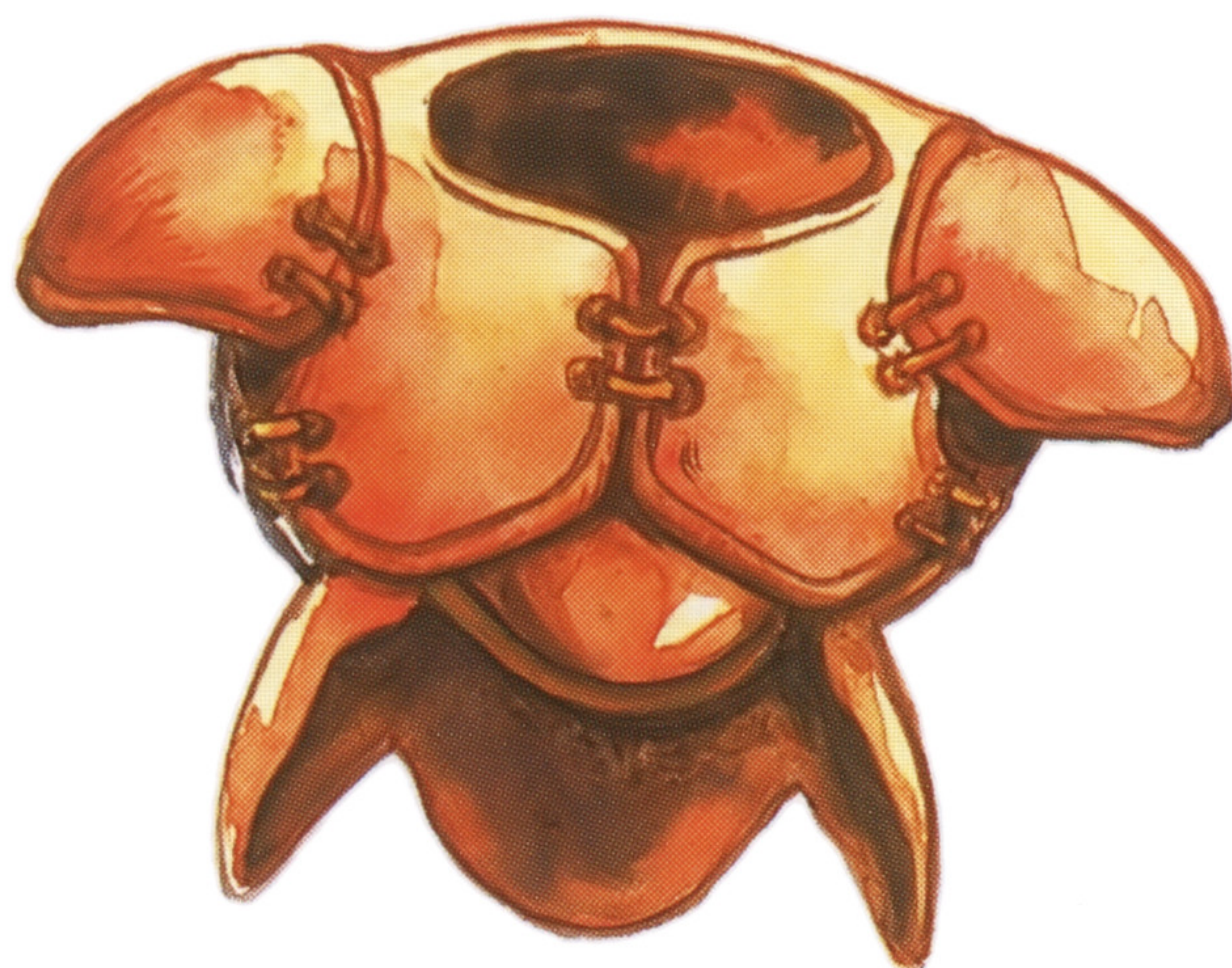
ぼうぎよりよく
防御力32



ソフトレザー

じょうはんしんよう かわよろい
上半身用のなめした皮鎧。
かか
価格15000G

ぼうぎよりよく
防御力64



かいふくけい
回復系

めいしょう 名称	しょう ひ れん ぼうりょう 消費練法量	たいしょうにんずう 対象人数	し ょう か のう 使用可能キャラクター
しょうかい ふく 小回復	2	たんたい 単体	シフォン・ミシェルダ・ルシュナス
ちゅう ゆ こう 中癒功	12	たんたい 単体	アグーラ
ち ゆ こう 治癒功	16	たんたい 単体	ミシェルダ
せい き すい 精気水	48	ぜんたい 全体	アグーラ
ぜん かい ふく 全回復	50	ぜんたい 全体	シフォン・ミシェルダ

こうげきけい
攻撃系

めいしょう 名称	しょう ひ れん ぼうりょう 消費練法量	たいしょうにんずう 対象人数	し ょう か のう 使用可能キャラクター
れい すい や 冷水矢	3	たんたい 単体	アグーラ
れいきゅうしゅう 霊吸収	4	たんたい 単体	シフォン
よう こう ばく 陽光爆	12	ぜんたい 全体	シフォン
しゅんこう は 瞬光波	16	たんたい 単体	ミシェルダ
ひょう し だん まく 氷指弾幕	18	ぜんたい 全体	アグーラ
ばく すいりゅう 爆水流	20	たんたい 単体	アグーラ
し せつこう 刺雪降	35	ぜんたい 全体	アグーラ

ほ じょけい
補助系

めいしょう 名称	しょう ひ れん ぼうりょう 消費練法量	たいしょうにんずう 対象人数	し ょう か のう 使用可能キャラクター
ゆう みん 誘眠	3	ぜんたい 全体	ミシェルダ・ルシュナス
かすみ れい き 霞冷氣	5	ぜんたい 全体	アグーラ
らん しん わく 乱心惑	6	たんたい 単体	ミシェルダ
かすみ おん き 霞温気	8	たんたい 単体	アグーラ

バンダイゲームステーション

このソフトの内容ないようについてのご質問しつもんは、**03-5828-3333**

[受付時間うけつけじかん/月げつ～金曜日きんようび(祝日しゅくじつを除くのぞ)]10時じ～16時じにお問とい合あわせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。
- 受け付け時間外の電話は、おさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

●カセットについてのお願い

- 精密機器につき、極端な温度変化やショックを避けてください。
また、分解したり、端子部をよごしたりしないでください。
- 残像現象（画面焼け）が生ずるため、スーパーファミコンをプロジェクションテレビには接続しないでください。
- バッテリーバックアップ機能付きカセットの場合、むやみに電源スイッチやリセットスイッチをON・OFFすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがあります。

おことわり

商品しょうひんの企画きかく、生産せいさんには万全ばんぜんの注意ちゅういをはらっておりますが、ソフト内容ないようが非常ひじょうに複雑ふくざつなために、プログラム上じょう、予期よきできない不都合ふつごうが発見はっけんされる場合ばあいが考えられます。万一まんいち、誤動作ごどうさを起こすような場合ばあいがございましたら、バンダイグループお客様相談センターきやくさまそうだんまでご一報いっぽうください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5



111-81

☎ 03-3847-6666

- 電話受付時間 月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようご注意ください。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

発売元 **株式会社ユタカ**

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

※株式会社ユタカは、バンダイグループの一社です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び貸借を禁じます。